Taille	DEF	PV	Attaque	DM	FOR CON	*Att.*	NC	Exemple
Minuscule	14	1-2	+0	1	-4	*0*	-2	Souris, fée
Très petite	12	1-3	+1	1d4	-3	*+1*	-1	Chat, aigle
Petite	11	3-6	+1	1d6	-1	*+1*	0	Gobelin
Moyenne	10	6-12	+1	1d8	+0	*+1*	1/2	Humain
	11	10-20	+3		+1	*+2*	1	Orque, gnoll
	12	15-30	+6		+3	*+3*	2	Gobelours
Grande (3-4m)	14	20-45	+8	1d10	+5	*+3*	3	Ogre, ours
	16	45-70	+10	2d6	+6	*+4*	4	Troll
	18	75-105	+12	2d8	+7	*+5*	5/6	Géant, collines
	20	110-140	+14	3d6	+8	*+6*	6/7	Jeune dragon
Très grande (5-7m)	22	80-110	+15	3d6	+9	*+6*	6/7	Éléphant
	23	120-150	+17	4d6	+10	*+7*	7/9	Mammouth
	24	160-190	+20	4d6	+11	*+9*	8/10	Géant, nuage
	25	200-240	+23	5d6	+12	*+11*	9/11	Dragon adulte
Gigantesque (8-15m)	27	150-200	+24	5d6	+13	*+11*	9/11	Tyrannosaure
	28	210-250	+27	6d6	+14	*+13*	10/13	Dragon vieux
	29	260-300	+30	5d8	+15	*+15*	11/14	Dragon ancien
	30	310-400	+32	6d8	+16	*+16*	12/16	Dracosire
Colossale	32	350-490	+35	6d8	+17	*+18*	13/18	Titan
	34	500+	+38	6d10	+18	*+20*	14/20	Tarrasque

Peau :	DEF +0	Cuir :	DEF +2	Écailles :	DEF +4	Carapace :	DEF +6

Niveau	**1/2**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Puissance	5	10	20	40	70	100	150
Niveau	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**
Puissance	220	300	400	500	600	700	800
Niveau	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Puissance	1 000	1 200	1 400	1 600	1 800	2 100	2 400

Carac.	**1-3**	**4**	**6**	⇩	**22**	**24**	**26**	**28**	**30**	**32**	**34**	**36**	**38**	**40**	**42**	**44**	**46**
Bonus	-4	-3	-2		+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
Valeur	**8/-1**		**10/0**		**12/+1**			**14/+2**			**16/+3**		**18/+4**			**20/+5**	
DEX	Zombie		Orque Ogre		Sanglier Gobelin			Loup Ours			Lion Dragon		Panthère Araignée			Chat Singe	
SAG	Troll		Gobelin Orque		Cheval Bison			Sanglier Ours			Loup Chat		Renard Faucon				

Boss NC +1	**NC +2**	**NC +3**	**NC +4**	**NC +5**
Vétéran, sergent	Petit chef, capitaine	Grand chef, champion	Boss majeur, général	Némésis, boss de campagne
PV +20, + 2 Att, DEF et DM	PV +40, + 4 Att, DEF et DM	PV +70, + 6 Att, DEF et DM	PV +110, + 8 Att, DEF et DM	PV +150, +10 Att, DEF et DM.

Voie de l'armée

1. Vétéran: une fois par combat, la première attaque qui devrait amener le vétéran à 0 PV est ignorée.

2. Sergent : une fois par tour, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ces ordres à porté de vue (attaque ou mouvement).

3. Capitaine : le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus il gagne une attaque supplémentaire.

4. Commandant : le commandant donne un bonus de +3 en initiative et en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus aucune d'entre elle ne fuit le combat tant qu'il est en vue et en vie.

5. Général : le général donne un bonus de +4 en initiative et en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus tant qu'il n'a pas perdu au moins la moitié de l'effectif de son armée, le général ne subit que la moitié des DM de toutes les attaques.

Voie du champion

1. Imparable : lorsque le champion obtient 17-20 au d20 du test d'attaque, il inflige +1d6 DM est l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire). En cas de critique, le dé de bonus aux DM n'est pas multiplié.

2. Juste toi et moi : le champion défie un adversaire par une action de mouvement, il obtient +5 en DEF contre toutes les attaques provenant d'autres adversaires tant qu'il n'attaque que celui qu'il a défié.

3. Résilient : une fois par combat, le champion peut annuler tous les malus et les restrictions qui l'affectent (paralysie, ralentissement, etc.) et ignorer les DM d'une attaque qu'il vient de subir.

4. Hausser le ton : lorsqu'il passe sous la moitié de ses PV maximum, le champion gagne un bonus de +5 à ses tests d'attaque et +1d6 aux DM.

5. Bande de couard : le champion peut riposter en attaque gratuite contre chaque adversaire au contact qui lui inflige des DM sauf celui qu'il a défié (juste toi et moi). Cette capacité ne met pas fin à Juste toi et moi.

Voie de la meute

1. Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 créatures de la meute attaquent la même cible, elles obtiennent un bonus de +2 en attaque.

2. Encerclement : à chaque tour, la première créature attaquée par le personnage bénéficie d'un bonus de +4 en DEF.

3. Se confondre : le MJ peut assigner les DM des attaques du PJ à n'importe laquelle des créatures de la meute de son choix.

4. Harcèlement : une fois par tour chaque créature peut faire une attaque gratuite à la suite de l'attaque réussie d'un autre membre de la meute, les DM sont augmentés de +1d6.

5. L'hallali : lorsque la victime de la meute réalise une attaque et obtient un résultat au d20 allant de 1 à 5 (inclus), elle déclenche l'hallali ! Toutes les créatures de la meute bénéficient immédiatement d'une d'attaque simple gratuite contre la victime.

Voie des créatures magiques

1. Réduction des DM : la créature obtient une réduction des DM (RD) de 5, ce score est retranché à tous les DM subits. Choisissez un type d'arme qui ignore cette réduction des DM : arme magiques, un certain métal ou un certain type de DM (contondants, tranchants, perçants), etc. A partir du rang 3 dans la voie, la créature obtient une RD de 10, la RD passe à 15 au rang 5.

2. Vitalité surnaturelle : la créature récupère à la fin de chaque tour un nombre de PV égal au rang dans la voie. S'il existe parfois une source de DM qui permet d'empêcher cette régénération, le taux de régénération de base est souvent plus élevé de 2 points. Alternativement remplacez simplement la régénération par une vitalité extraordinaire (c'est souvent le cas des mort-vivants) : ajoutez 20% aux PV par rang dans la voie.

3. Immunité : la créature possède une immunité aux DM élémentaires comme le feu, le froid et/ou l'acide. Elle retranche 10 points aux DM de ce type. Au Rang 5, la résistance passe à 15.

4. Résistance à la magie : la créature obtient un bonus de +10 en DEF contre toutes les attaques magiques et aux tests pour y résister.

5. Immortel : lorsqu'elle tombe à 0 PV, la créature n'est pas définitivement détruite, elle est chassée et pourra se reconstituer en 24 heures. Parfois elle est simplement bannie dans un autre plan (démon ou élémentaire), d'autre fois, elle s'enfuit sous la forme d'un nuage de ténèbres (vampire). Il faut généralement un rituel spécial pour venir à bout de la créature.

Voie du colosse

1. Egratignures : la créature ignore 2 point de DM par rang dans la voie (RD) sur chaque attaque. La FOR et la CON sont automatiquement des Carac. supérieures pour la créature (le MJ lance deux d20 et garde le meilleur).

2. Fauchage : sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit faire au choix un test de FOR ou de DEX difficulté [5+Mod. de FOR de la créature] ou chuter au sol en cas d'échec.

3. Balayage : la créature utilise sa grande taille pour affecter plusieurs créatures, son attaque affecte 2 créatures face à elle. Faire un seul test d'attaque à comparer à la DEF de chaque cible.

4. Projection : sur 15 à 20 au test d'attaque la victime est projetée au loin. Elle tombe à 1d6 mètres de là (1d8/1d10 pour une créature gigantesque/colossale) et subit des DM égaux à 2 fois cette distance. Elle doit réussir un test de DEX difficulté 20 pour rester debout. Projection remplace *Fauchage*.

5. Presse-agrume : lorsque les DM infligés par la créature sont supérieurs ou égaux au score de CON de la victime, celle-ci est étourdie : elle ne peut pas agir à son prochain tour à moins de réussir un test de CON difficulté 20.

Voie du méchant récurent

1. Poudre d'escampette : à tout moment et même s'il a déjà agit à ce tour le méchant peut réaliser une action gratuite de mouvement de 40m une fois par combat.

2. Essaye encore : une fois par combat le méchant peut ignorer les effets néfastes d'une attaque. Si ces effets ne consistent pas en des DM (le désarmer, un sort qui le paralyse...), il gagne ensuite un bonus de +10 (DEF, tests) pour résister à ce type d'attaque.

3. Chaire à canon : une fois par tour le méchant peut choisir qu'une attaque qui le visait touche à la place un sous fifre sous ses ordres situé à moins de 3m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

4. Porteur de poisse : le méchant possède 5 points de poisse (PP) par rencontre. Il peut les utiliser pour infliger une pénalité de 10 au test de d20 d'un adversaire. A chaque fois qu'un joueur utilise 1 point de chance contre lui, le méchant récupère 1 point de poisse.

5. Phénix : une fois par combat, lorsque le méchant tombe à 0 PV, il récupère 20% de sa valeur totale de PV et gagne immédiatement un tour complet d'action en plus de son tour normal.

Voie du prédateur

1. Embuscade : la créature gagne +5 à tous les tests de discrétion (DEX), de perception (SAG) et en initiative. Ce bonus passe à +10 au Rang 3 de la voie. Lorsqu'elle attaque par surprise (L), elle inflige +1d6 DM par rang.

2. Attaque bondissante (L) : si la créature possède plusieurs attaques, elle peut faire une action de mouvement et réaliser toutes ses attaques au prix d'une action limitée. Si elle ne possède qu'une seule attaque, la créature réalise une action de mouvement et fait une attaque simple avec un bonus de +1d6 aux DM.

3. Mettre à terre : lorsque la créature réussit une attaque avec une marge de réussite de 5 points, la victime doit réaliser un test opposé de FOR ou tomber au sol (où elle subit immédiatement une pénalité de -5 en DEF).

4. Dévorer : lorsque la créature obtient un résultat de 15-20 en attaque, elle saisit sa proie (entre ses crocs ou ses griffes) et profite d'une attaque supplémentaire automatique (pattes arrière par exemple) pour un montant égal aux DM de son attaque principale. En cas de réussite critique, ces DM supplémentaires ne sont pas doublés.

5. Gober : lorsqu'elle utilise sa capacité Dévorer, la créature peut avaler toute entière une cible d'au moins 2 tailles en dessous de la sienne. La victime doit faire un test de FOR opposé, en cas d'échec elle passe directement dans l'estomac du monstre. Elle subit automatiquement des DM égaux à l'attaque principale de la créature à chaque tour. La victime peut seulement réaliser une attaque simple à chaque tour à condition qu'elle réussisse un test de FOR difficulté 15. Elle subit un malus de -5 en attaque et ne peut utiliser d'arme plus grande qu'une dague.

Voie de la Magie

1. Attaque magique (L) : la créature possède un pouvoir magique qui inflige ses DM de base (+ Mod. au choix INT, SAG ou CHA) sur un test d'attaque magique réussi (portée 50 mètres).Ces DM augmentent de 1d6 au rang 3 et de 2d6 au rang 5.

2. Défense magique (L) : la créature peut invoquer une magie protectrice qui augmente sa DEF de +4 pour le reste du combat. Si cette protection est limitée à un seul type d'attaque (contact, magique, à distance) mais le bonus de DEF est doublé.

3. Déplacement magique : la créature possède une magie qui lui permet de se téléporter de 50 mètres par une action de mouvement. Au prix d'une action limitée, elle peut couvrir une distance de 100 mètres par rang.

4. Soins (L) : la créature est capable de soigner 50% des PV totaux de chaque créature qu'elle touche une fois par combat. Alternativement, remplacez par la capacité d'attaque vampirique qui inflige les DM de base et la créature soigne d'autant.

5. Tempête magique : une attaque magique qui inflige le double des DM de base de la créature dans une zone de 10 mètres de diamètre à une portée de 30 mètres. Toutes les victimes du sort ont droit à un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM.

Résolution d'un test

D20 + Mod. de Carac ≥ Difficulté

Difficulté de l´action	Difficulté du test
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très Difficile	20
Pratiquement Impossible	25

Réussite critique, 20 au d20

L'action réussit toujours, sauf elle était dans tous les cas vouée à l'échec. En combat, les DM de l'attaque (*au contact, à distance ou magique*) sont doublés.

Échec critique, 1au d20

Si vous obtenez un résultat de 1 sur le d20, l'action échoue automatiquement, même si le résultat final indique une réussite.

Le tour de combat

= 10 secondes

Surprise

= une action de mouvement ou une attaque normale avant le premier tour. Ou un bonus de +20 en initiative pour le tour suivant.

Les Actions

Effectuer dans un tour :

- 2 actions de mouvement,
- ou 1 action de mouvement et 1 attaque simple,
- ou 1 action limitée.

Action Limitée

- utiliser une Capacité Limitée (L)

Action de Mouvement

- se déplacer de 20 mètres environ.
- ramasser une arme.
- boire une potion.
- se relever, ouvrir une porte.
- dégainer une arme.

Attaque Simple

Faire un test d'attaque au choix et infliger les dommages correspondants.

Modificateurs d'Attaque

À Couvert : Tout tir sur une cible à couvert ou en pleine mêlée se fait avec un malus de -2 à -5 (-5 si un allié masque la cible, -2 autrement).

Au sol : Un personnage tombé au sol est plus facile à toucher et est dans une très mauvaise posture pour attaquer. Il subit un malus de -5 à sa DEF et à toutes ses attaques. Se relever est une action de mouvement.

Conditions de luminosité : *Jour :* aucun malus. *Pluies fortes :* -2 aux tests physiques (attaques inclues) *Pénombre :* -5 aux attaques à distance. *Noir total ou aveuglement :* malus de -5 aux attaques au contact et en DEF. Malus de -10 aux attaques à distance. Les attaques magiques nécessitant de voir la cible sont impossibles.

Effets répétés : Certaines capacités limitées peuvent avoir un effet pénible en jeu si elles sont systématiquement répétées. Le MJ peut assigner un malus cumulatif de -5 en attaque pour chaque réutilisation d'une capacité sur une même cible durant un même combat.

Portée Longue : Les armes de tir et de lancer peuvent être utilisées jusqu'au double de la portée indiquée mais avec une pénalité au score d'Attaque de -5 (si la cible est immobile ou surprise ce malus passe à -2).

Sans défense & surprise : un personnage sans défense ou surpris subit un malus de -5 à sa DEF.

Combat à 2 Armes

Attaquer avec une arme dans chaque main est une Action Limitée, chacune des 2 attaques utilise **1d12 au lieu du d20** habituel et inflige des dommages normaux. Généralement, un combattant à 2 armes doit utiliser une arme légère avec une des 2 mains (1d6 de DM maximum).

Inconscience et mort

Quand un personnage passe à 0 PV, il tombe au sol, inconscient, et ne peut plus agir. S'il n'est pas soigné dans l'heure qui suit, il meurt. Le délai avant sa mort peut être réduit s'il subit des DM.

Armes de Contact	DM	Prix
Gourdin	(1d4)	1 pa
Bâton [1]	(1d4)	-
Bâton ferré [1]	1d6	2 pa
Dague	1d4	3 pa
Épée bâtarde [1] [3]	1d12	9 pa
Épée Courte	1d6	5 pa
Épée longue, hache	1d8	6 pa
Épée à 2 mains[1]	2d6	10 pa
Masse, Marteau	1d6	4 pa
Rapière [2]	1d6	6 pa
Vivelame, Katana [1] [2]	1d10	12 pa

[1] Arme tenue à 2 mains
[2] Critique sur 19-20
[3] DM 1d8 à une main, 1d12 à 2 mains

Armes à Distance	DM	Prix
Arbalète de Poing [1] (10m)	1d6	8pa
Arbalète Légère[1] [2] (30m)	2d4	10 pa
Arbalète Lourde* [2] (60m)	3d4	12 pa
Arc Court [2] (30m)	1d6	4 pa
Arc Long [2] [4] (50m)	1d8	5 pa
Dague (5m)	1d4	3 pa
Fronde (20m)	1d4	-
Hachette (5m)	1d6	2 pa
Javelot (20m)	1d6	6 pa

[1] Nécessite une action simple pour être rechargée.
[2] Arme tenue à 2 mains
[3] Armes à poudre, soumises à l'autorisation du MJ.
[4] Nécessite d'avoir un score minimum de 13 en FOR
* Nécessite une action limitée pour être rechargée.

Armures	DEF	Prix
Vêtements Elfiques [1]	+1	25 pa
Cuir	+2	4 pa
Cuir Renforcé	+3	8 pa
Chemise de Maille	+4	15 pa
Cotte de Maille	+5	20 pa
Demi-plaque	+6	50 pa
Plaque Complète [2]	+8	200
Petit Bouclier	+1	2 pa
Grand Bouclier	+2	4 pa

[1] Très rare
[2] Fabriquée sur mesure, au départ aucun profil n'est formé au port de cette armure.

Autres Biens	Prix
Briquet à silex	1 pa
Carquois de 20 flèches	3 pa
Corde 15m	2 pa
Couverture	1pa
Grappin	2pa
Lanterne à huile	3 pa
Matériel d'écriture	5 pa
Huile (6 heures)	1 pa
Torches (3) (1 heure)	1pa
Outils de crochetage*	5 pa
Potion de Soins° (1d8 PV)	10 pa
Ration (1 semaine)	4 pa
Sac à dos	1 pa

* Sans ces outils, une pénalité de -10 est infligée aux tests de DEX.
° Soumis à autorisation du MJ

Montures	Prix
Mule ou âne	25 pa
Poney	50 pa
Cheval de selle	100 pa
Cheval de guerre léger	300 pa
Carriole	50 pa
Chariot	90 pa

À l'auberge	
Cidre, lait (verre)	1 pc
Cervoise, bière (pinte)	2 pc
Hydromel, vin (verre)	5 pc
Grand cru (bouteille)	5-50 pa
Soupe et pain	1 pc
Repas avec viande	1 pa
Bon repas	5 pa
Banquet	10-100 pa
Nuit en dortoir	5-10 pc
Chambre de 4	1-2 pa
Chambre individuelle	2-5 pa
Suite	10-50 pa

Déplacements

Déplacement de base sur un chemin **[12 + Mod. de CON – DEF armure] km** par période de 4 heures.

Si l'armure est dans le sac, elle inflige seulement une pénalité de moitié. Une journée de voyage normale compte 2 périodes de marche.

Animaux : Une mule ou un âne peut porter tout le barda du personnage, le déplacement augmente de 2 km. Chevaucher un poney permet de se déplacer de 15 km par période et un cheval de 18 km.

Marche forcée : à la fin de chaque période de marche ou de chevauchée supplémentaire, un malus cumulable de **-2 à toute les actions** est appliqué. Repos de 10 heures consécutives pour annuler ce malus (si vous utilisez la règle des points de récupération, à la place dépensez 1 point).

Terrains difficiles : Divisez par 2 la distance parcourue en forêt dense, montagnes, marécage ou en dehors d'un chemin. En terrain difficile et hors de chemin, diviser le déplacement par 4 et les montures doivent alors êtres menées par la bride.

En combat : En combat les terrains difficiles divisent les déplacements par 2.

Rôdeur et druide : *Grand pas* de rôdeur et *Marche sylvestre* de druide sont des capacités qui annulent les effets du terrain difficile et qui augmentent de 4 km la distance parcourue par période de marche en terrain normal.

Dangers

Sauter : Difficulté du test de DEX pour un saut en longueur avec élan = 3 x la distance à franchir en mètre.

Chutes : les DM de chute sont de 1d6 par tranche de 3 mètres avec un maximum de 10d6 (30m). Un test de DEX difficulté 10 permet d'ignorer les 3 premiers mètres de chute.

Froid : jusqu'à 0°C, des vêtements corrects suffisent à se protéger. De 0°C à -20°C, si le PJ ne porte pas de vêtements adaptés, un test de CON de difficulté 15 doit être réussi toutes les 6 heures. En cas d'échec, le PJ subit 1d6 DM. À partir de -20°C, test même si le PJ est bien équipé. À partir de -40°C, un test toutes les heures.

Chaleur : au-dessus de 40°C, un test de CON difficulté 10 s'impose chaque demi-journée. En cas d'échec, le PJ subit 1d6 DM. La pénalité de DEF de l'armure s'applique pour ce test. Au-dessus de 45°C, la difficulté passe à 15 et au-dessus de 50°C, le test doit être renouvelé toutes les heures.

Feu : Prendre feu ou traverser un incendie inflige 1d6 DM par tour. Dans le cas d'un incendie, il faut de plus réussir un test de CON d'une difficulté croissante à chaque tour pour ne pas suffoquer et perdre connaissance (Difficulté 5 +2/tour).

Structures	Solidité	RD
Porte simple en bois	15	5
Porte épaisse	20	7
Porte renforcée	25	10
Porte blindée	30	15
Barreaux simples	25	20
Barreaux croisés	30	20
Cloison bois et plâtre	20	5
Cloison en brique	25	10
Mur de pierre par 30 cm	30	20

DM aux structures

Enfoncer une porte ou tordre des barreaux : réussir un test de FOR de difficulté égale à la valeur de *solidité* de l'obstacle.

Briser une porte en lui infligeant des DM avec une arme : la porte possède autant de PV que sa *solidité*. Retranchez à tous les DM infligés à la structure le score de RD (réduction des dommages) indiqué. Les armes perçantes (flèches, rapière, dague, etc.) n'infligent pas de DM aux structures. Les armes tranchantes n'infligent pas de DM aux structures maçonnées (murs).

Seuls les engins de sièges ou les explosifs ont une chance d'endommager sérieusement les murs.

Soulever une charge

Difficulté du test de FOR pour soulever une charge au-dessus de sa tête :

Son propre poids : 15

La moitié de son poids : 10

Jusqu'au double de son poids : 20

Jusqu'au triple de son poids : 25

Porter la charge dans ses bras sur quelques mètres : +5

Traîner la charge sur quelques mètres : +10